Mon cahier d'activité Doremi : Les 4 saisons

1 - LANGUE : « Le printemps des fleurs »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Agencer des lettres dans le sens des aiguilles d'une montre pour reconstituer un mot.
- Identifier et repérer une lettre au sein d'un mot.
- Ecrire et comprendre la signification d'une illustration.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez vos élèves à comprendre qu'un mot est constitué d'un ensemble de lettres, qui ont chacune une place bien définie. Avant d'aborder l'activité sur la page du cahier, agrandissez la feuille et disposez-la face aux enfants. Dans un premier temps, occultez les illustrations du bas de la page à l'aide d'un cache, afin de ne pas influencer les enfants par leur aspect visuel. Dans un deuxième temps, disposez des lettres mobiles dans chaque pétale de fleurs (que vous pouvez faire adhérer avec de la pâte-à-fixe, pour en faciliter les manipulations ultérieures). Dites-leur que le but de l'activité est de construire trois mots dans les cases prévues à cet effet, en suivant le sens des flèches et en s'appuyant sur les trois indices graphiques donnés. Il s'agit d'éveiller leur curiosité. Guidez-les dans leurs recherches en lisant tour à tour la première syllabe de chaque mot (so… va… bou…) et laissez-leur le plaisir d'élaborer des hypothèses (écrivez toutes les suggestions émises, afin de les confronter avec les mots proprement dits). Etablissez ensuite un lien entre les illustrations et les mots formés.

3. Prolongement possible :

- Proposez aux enfants de dessiner un objet, un animal ou un personnage de leur choix et de vous l'expliquer. Illustrez-le, devant lui, par l'écriture. Cette activité a pour but de donner du sens à l'acte d'écrire, tout en exerçant vos élèves à la discrimination des formes graphiques. Présentez-leur un modèle d'écriture (rédigé par vos soins ou puisé dans le dictionnaire de la classe). Vous les ouvrirez à l'esprit de recherche et de curiosité, ainsi qu'au « besoin d'en savoir plus ».

4. Variante :

- Enrichissez l'atelier lecture-écriture en mettant à la disposition des enfants une série de mots lacunaires, à compléter par lettres mobiles et par l'écriture, à l'aide de référents illustrés de dessins.

© averbode • tous droits réservés

2 - LANGUE : « Nos amis les petits animaux »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Compléter des lettres au sein d'un mot lacunaire en se basant sur un référent.

- Apprendre à repérer et à prélever des indices visuels en début, en milieu ou en fin de mot et recourir à l'écriture.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité sur la page du cahier, agrandissez la feuille et placez-la en position verticale, face aux enfants. Optez pour un système de lettres ou d'étiquettes mobiles repositionnables (pâte-à-fixe, par exemple), afin de pouvoir en exercer une manipulation aisée. Dans un premier temps, occultez tous les mots avec un cache pour axer l'identification sur les illustrations. Le but est d'amener les enfants à s'approprier le sujet de manière progressive et motivante. Demandez-leur s'ils connaissent ces animaux, offrez à chacun la possibilité de communiquer avec le groupe, en partageant des anecdotes, en référence à un vécu personnel ou selon leur imagination. Dans un deuxième temps, faites-leur découvrir les mots écrits dans la partie supérieure de la page et intervertissez-les pour qu'ils ne correspondent plus aux illustrations (exemple : placez le mot limace en regard de la fourmi…). Appelez vos élèves à la rescousse pour qu'ils vous aident à remettre chaque mot à sa place, par essais successifs. Dans un troisième temps, faites-leur découvrir l'ensemble de la page, pour constater qu'un autre problème se pose. En effet, une partie des mots est occultée et les lettres estropiées les rendent difficilement lisibles. Proposez à vos élèves de recourir aux référents du haut de la page afin de résoudre la situation. Laissez-les tâtonner par essais successifs (avec les lettres mobiles) de manière à compléter chaque mot de manière correcte.

3. Prolongement possible :

- Préparez des étiquettes-mots illustrées d'un dessin et photocopiez-les en deux exemplaires (afin de créer des outils de référence). Le but de l'activité est d'occulter la moitié de chaque mot (ainsi que les dessins qui leur correspondent) dans le sens de la longueur. Les mots ainsi tronqués deviennent illisibles. Amenez les enfants à être attentifs aux parties de graphies (ou d'illustrations) perçues et de retrouver le double de chaque mot, pour en connaître la signification.

4. Variante :

- Créez un dictionnaire animalier avec vos élèves. Placez-le à la bibliothèque afin d'inciter les enfants à le consulter spontanément.

© averbode • tous droits réservés

3 - LANGUE : « Bonjour, les insectes ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Compléter des mots dans des cases, en se référant à un modèle.
- Identifier des lettres au sein d'un mot.
- Croiser des lettres entre-elles pour trouver un prénom.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Au terme de l'activité, agrandissez l'illustration des insectes (ainsi que leurs noms) et collez-les sur un panneau. Amenez les enfants à aiguiser leur perception visuelle en les incitant à se poser des questions, pour apprendre à définir de manière correcte la nature d'un document illustré. Dans cette optique, demandez-leur de décrire les dessins et de les comparer entre eux. Faites-leur relever les caractéristiques physiques propres à chaque insecte ainsi que le positionnement de leurs ailes, de leurs pattes ou de leurs antennes. Faites-leur relever les similitudes ou les différences, tout en argumentant leurs observations. Dans un deuxième temps, faites appel à leur mémoire : étant donné qu'ils ont été amenés à écrire précédemment chaque mot sur la page de leur cahier, demandez-leur s'ils peuvent se souvenir du nom attribué aux insectes. Pour développer leur esprit de recherche, apportez des variantes, en leur proposant de solliciter leur perception visuelle en étant attentifs à la graphie de chaque mot (notamment en ce qui concerne la première lettre, qui constitue un indice). Sollicitez ensuite leur perception auditive en leur lisant des phonèmes, extraits de milieu ou de fin de mots.

3. Prolongement possible :

- Faites coller les illustrations des insectes dans le dictionnaire animalier, qui est placé à la bibliothèque afin d'en favoriser une manipulation libre (dans le but d'enrichir et d'éveiller la curiosité intellectuelle des enfants au quotidien).

4. Variantes :

- Créez un index alphabétique dans le dictionnaire.
- Répertoriez les différents mots sur une fiche pour faciliter les recherches.

© averbode • tous droits réservés

4 - LANGUE : « Un mille-pattes tout en couleur ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier des mots et des couleurs pour réaliser un coloriage codé.

- Apprendre à s'organiser dans son travail pour anticiper et clarifier une situation de recherche.

- Repérer des mots lacunaires.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité sur la page du cahier, invitez les enfants à se poser des questions afin de relier entre-elles les différentes informations visuelles, dans le but de comprendre la consigne à suivre et de vous l'énoncer. Dans cette optique, apprenez-leur à être attentifs à chaque indice visuel (dessin, mots et couleurs) permettant de donner un sens au message. Proposez-leur de vous expliquer les démarches à entreprendre, en regard des trois logos qui leur sont destinés : il est question de lire, d'écrire et de colorier. Lisez-leur la consigne écrite en haut de la feuille, pour clarifier la situation et pour confronter leurs hypothèses. Lors de l'activité, faites de nombreux petits rappels en cours d'apprentissage, pour vous assurer que la consigne a été comprise et assimilée par chacun de vos élèves.

3. Prolongement possible:

- Par la suite, continuez à familiariser vos élèves à communiquer leurs ressentis par rapport à une activité à effectuer. Il s'agit de leur donner toutes les chances de faire croître la confiance en leurs capacités de compréhension ou de déduction, tout en se sentant encadrés et sécurisés par votre présence attentive à leurs côtés. Il s'agit également d'induire une mise en situation propice à l'enrichissement de l'expression verbale par la recherche d'un vocabulaire approprié, dans le but de se faire comprendre par l'ensemble des participants.

4. Variante :

- Proposez-leur de concevoir un mode d'emploi dessiné puis de vous l'expliciter, en vue de fabriquer un mille-pattes tout en couleur et en pâte-à-sel. Amenez la classe à réinvestir les acquis en vous dictant la marche à suivre pour réaliser cette activité manuelle. Ecrivez leurs consignes sur un panneau et proposez à tous de l'illustrer du dessin du mille-pattes.

© averbode • tous droits réservés

5 - LANGUE : « Le potager des quatre saisons »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Colorier et écrire pour relier deux mots.

- Repérer un mot intrus ou manquant.

- Compléter et colorier des dessins en se référant à un modèle. Faire preuve de précision.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Au terme de l'activité, agrandissez la feuille du cahier et placez-la face aux enfants. Demandez-leur si, dans le cas présent, le jardinier s'adonne à la culture des légumes ou des fleurs. Amenez vos élèves à être attentifs aux messages visuels, à émettre des hypothèses et à justifier leurs dires. Faites-leur constater que certains légumes sortent de terre et invitez les à poser des questions, à vous soumettre des devinettes, pour vous amener à identifier les indices permettant de les reconnaître et de les nommer. Par exemple : « je suis vert et blanc… qui suis-je ? ». Au terme du jeu, inversez les rôles pour leur permettre de consolider les acquis et d'enrichir le lexique.

3. Prolongement possible :

- Répartissez vos élèves en atelier, pour leur permettre de se familiariser avec les légumes de saison. Organisez des jeux d'identification tactile, olfactive, visuelle ou gustative (au départ d'activités culinaires). Demandez-leur de donner leur avis sur ce qu'ils aiment ou non.

4. Variantes :

- Sur un plan verbal, découpez chaque nouveau mot appris en syllabes, pour amener les enfants à les articuler de manière correcte. Sur le plan de l'écriture, découpez chaque carte-mot en syllabes et invitez vos élèves à les reconstituer en se référant aux modèles graphiques.

- Organisez des jeux de Kim (visuels et tactiles), en demandant aux enfants d'identifier et de caractériser les intrus (fruits, par exemple).

- Etablissez une ligne du temps pour situer les légumes dans une saison bien déterminée.
  Exemple : Printemps- Eté (salades), Eté (aubergines, carottes), Automne (potirons, endives), Hiver (poireaux, choux).

© averbode • tous droits réservés

6 - LANGUE : « Une grosse citrouille »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Recourir à un langage codé pour composer un visage constitué de formes diverses.

- Apprendre aux enfants à concevoir une légende graphique personnelle et pouvoir l'utiliser pour décorer une citrouille.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez l'activité pour amener vos élèves à découvrir des légumes originaires de la famille des courges (potirons, potimarrons, courgettes). Orientez l'observation en vue de les caractériser et de les distinguer les uns par rapport aux autres par l'emploi d'un vocabulaire propre à définir leur aspect physique selon divers critères (forme, couleur, peau, chair). Proposez ensuite aux enfants de réaliser une fiche technique afin d'y mentionner le nom du légume observé, sa taille, son poids, sa forme, ainsi que la saison propice à son développement. Mettez-les en recherche pour illustrer ces données écrites par un langage graphique, accessible à leur niveau de compréhension (dessins, logos).

3. Prolongement possible :

- Exploitez ces légumes sous forme d'activité culinaire, pour permettre aux enfants d'établir un contact physique et sensoriel avec les potirons et les courgettes. Exemple : purées, potages…

4. Variante :

- Faites découvrir à vos élèves les coloquintes. Elles ne sont pas comestibles et s'utilisent en décoration. Des changements d'états peuvent se produire au fil des mois (certaines d'entre-elles commencent à se couvrir de moisissures, alors que d'autres se dessèchent). Tirez parti de ces transformations pour les exploiter en activités d'éveil ou manuelles.

© averbode • tous droits réservés

7 - LANGUE : « Les joies de la piscine »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Recopier des mots sur une ligne.

- Ecrire des lettres selon une disposition horizontale et verticale pour former des mots à croiser dans une grille.

- Apprendre à se donner une intention de lecture.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Répartissez les enfants à l'atelier-écriture et proposez-leur de vous décrire tout ce qu'ils voient sur la feuille. Laissez-leur le temps d'élaborer des significations afin de comprendre le but de l'activité. Amenez-les à répondre à des questions de compréhension, après leur avoir transmis la consigne par le biais de la lecture. Avant d'aborder l'activité dans le cahier, invitez-les à exploiter différents supports d'écriture. Demandez-leur de recopier les quatre mots de manière libre et sans contraintes spatiales (sur une feuille blanche). Amenez-les ensuite à apporter de la précision dans le geste graphique pour écrire sur une ligne puis entre deux lignes et enfin dans des petites cases. Dans un deuxième temps, invitez vos élèves à lire un mot selon une disposition spatiale horizontale et à le recopier selon une disposition spatiale verticale. Dans un troisième temps, confrontez-les avec les quadrillages pour croiser les mots entre eux.

3. Prolongement possible:

- Mettez à la disposition des enfants des feuilles blanches, lignées, à cases … et glissez-les dans une chemise transparente. Permettez-leur de s'exercer à tracer des lettres ou à écrire des mots dans des espaces différents avec un marqueur effaçable. Apportez régulièrement des nouveaux mots.

4. Variante :

- Proposez aux enfants de s'entraîner à recopier des mots en caractère d'imprimerie en utilisant des tampons encreurs. Ultérieurement, ils pourront utiliser cette technique pour réaliser une affiche, titrer des panneaux ou des référents.

© averbode • tous droits réservés

8 - LANGUE : « Blanche, la neige d'hiver »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Comparer deux dessins identiques, dont l'un comporte des lacunes.

- Identifier et dessiner les éléments manquants en se référant aux modèles.

- Colorier les dessins en regard d'une palette de couleurs proposée en haut de la page.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Répartissez un groupe d'enfants en atelier, la page du cahier en main et donnez-leur une intention de lecture pour comprendre la nature d'un dessin illustré. Amenez-les à identifier le contexte dans lequel la situation se déroule : il s'agit de la saison hivernale. Favorisez les échanges pour établir une mise en situation de communication entre les enfants, tout en développant une écoute attentive à ce qui vient d'être dit. Demandez-leur de prêter attention à la mise en page du dessin (disposition, répétition ou absence d'éléments picturaux) et de s'exprimer dans un langage descriptif, en référence à un lexique spatial : « à gauche de l'image, il y a deux sapins; à droite de l'image, il manque un sapin… ». Invitez vos élèves à peaufiner l'observation de l'illustration en la reformulant selon une trame narrative.

3. Prolongement possible :

- Enoncez un mot ayant trait au dessin pour amener vos élèves à construire une phrase incluant des verbes d'action en rapport avec le mot entendu (ex : LUGE > un enfant est assis sur sa luge. Il lève les bras et se laisse glisser sur la neige). Inversez les rôles pour exercer la discrimination visuelle des enfants, tout en leur apprenant à préciser leur vocabulaire.

4. Variante :

- Agrandissez, plastifiez et découpez l'illustration du cahier en douze ou seize parties pour aiguiser la perception visuelle des enfants en leur proposant de reconstituer l'image sous la forme d'un puzzle.

© averbode • tous droits réservés

9 - GRAPHISME : « Les champignons ouvrent le bal »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Tracer des formes géométriques à l'intérieur d'un cercle.

- Relier des points entre eux pour obtenir les mêmes figures que celles dessinées dans les pastilles de couleur.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Prolongez l'activité avec un matériel constitué de carrés ou de rectangles de tailles diverses, découpés dans du carton rigide. Avec un gros poinçon, percez-y des trous assez larges, à un centimètre du bord, en suivant les quatre côtés de chacune des formes proposées. Ajoutez des morceaux de grosse laine, dont vous aurez préalablement noué l'extrémité. Dans un premier temps, amenez les enfants à agir librement sur le matériel pour en explorer toutes les possibilités (passer la laine de trou en trou, au gré de leurs envies), tout en exerçant leur psychomotricité fine. Dans un deuxième temps, dictez-leur des consignes dans le but de les exercer à orienter leur morceau de laine du haut vers le bas de la forme (ou de la gauche vers la droite) pour obtenir différents tracés (lignes verticales, obliques, horizontales, croisées en quadrillage ou constituées de petits traits) selon les gestes effectués. Mettez des cartes à leur disposition, sur lesquelles vous aurez réalisé plusieurs essais : elles constitueront des référents pour les guider dans leurs actions.

3. Prolongement possible:

- Dans la même optique, dessinez diverses formes carrées ou rectangulaires, à l'intérieur desquelles vous aurez préalablement tracé des points noirs disposés de manière linéaire et répétitive pour remplir tout l'espace de chaque forme. Le but de l'activité est d'apprendre aux élèves à reproduire des tracés géométriques, à l'intérieur des formes proposées, en traçant des lignes sur les points avec une règle plate. Mettez des modèles à leur disposition pour leur apprendre à établir différents repères d'ordre spatial.

4. Variante :

- Variez l'activité en amenant les enfants à relier des points entre eux pour reproduire différents tracés.

© averbode • tous droits réservés

10 - GRAPHISME : « C'est l'été des papillons »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Compléter des graphismes par symétrie tout en effectuant différents tracés tels que : points, croix et petits cercles.

- Colorier chaque partie des ailes du papillon en utilisant une couleur par tracé identique.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez l'activité en invitant vos élèves à créer ou à décorer des papillons de manière symétrique. Proposez-leur de travailler au départ d'un contour déjà formé, tout en leur offrant la liberté de peindre l'intérieur des ailes selon leurs ressentis. Dans un deuxième temps, invitez-les à dessiner et à décorer une moitié de papillon, de manière à la reproduire le plus exactement possible sur l'autre moitié. Dans un troisième temps, collez des gommettes de formes et de tailles variées sur les ailes gauches d'un papillon et demandez aux enfants de les reproduire de manière identique par le biais du graphisme.

3. Prolongement possible:

- Demandez à vos élèves de découper des papillons de tailles différentes en suivant leurs contours. Invitez-les à projeter des gouttes de gouache liquide aux couleurs variées, sur la partie gauche du dessin et de plier la feuille, tout en la lissant du plat de la main. Demandez-leur ensuite de l'ouvrir d'un geste précis et constatez avec eux qu'il s'est formé une grande tâche composée de couleurs symétriques. Invitez-les à coller leur papillon sur une feuille cartonnée: toutes les créations peuvent être rassemblées pour une exposition!

4. Variante :

- Invitez vos élèves à créer des papillons en pâte-à-sel et à les peindre de manière symétrique. Au préalable, proposez-leur de réaliser un modèle avec de la pâte-à-modeler colorée.

© averbode • tous droits réservés

11 - GRAPHISME : « Papillons d'été… venez ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Tracer des ailes de papillon en reliant des points entre eux.

- Tracer des lignes à l'intérieur des ailes, en partant d'un point central et colorier les espaces en alternant les couleurs.

- Contourner des fleurs et compléter les tracés intérieurs selon le modèle proposé.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Réalisez les mêmes losanges que sur la page du cahier, sans y dessiner le corps du papillon. Présentez-les aux enfants sur une feuille en A4. Proposez-leur de relier les points entre eux avec une règle plate, tout en adaptant leurs gestes au grand format du papier (veillez à la bonne tenue de la règle, pour qu'elle ne glisse pas lors des tracés). Faites constater à vos élèves que les dessins réalisés ont une ressemblance avec des nœuds papillons et demandez-leur s'ils en ont déjà vu et quelle est leur utilité (ils sont principalement destinés aux papas pour soigner leur tenue ou pour présenter un spectacle). Ils sont également très appréciés par les clowns et ont alors un aspect plus cocasse.

3. Prolongement possible :

- Proposez à vos élèves de réaliser un gros nœud papillon et une tête de clown en mettant à leur disposition un matériel aussi varié qu'hétéroclite (papier et assiettes cartonnées, gouache, pinceaux, éponges, gommettes, paires de ciseaux crantés, rouleaux hygiéniques, agrafeuses, perforatrices, papiers journaux, colle à tapisser, papier collant…). Le but est de répondre à leurs besoins de découverte, tout en expérimentant de nouvelles compétences. Mettez à leur disposition des outils de référence tels que livres, modes d'emploi ou techniques d'exécution. Au terme de l'activité, amenez les enfants à expliquer leurs démarches.

4. Variante :

- Invitez les enfants à créer un mobile de papillons à suspendre dans la classe.

© averbode • tous droits réservés

12 - GRAPHISME : « Victor, Léa, Elise, Michel à la piscine »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Réaliser différents graphismes au départ d'un référentiel.

- Retrouver 2 prénoms identiques et les colorier dans une même couleur.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Invitez vos élèves à reconnaître visuellement ou auditivement les premières syllabes des prénoms écrits sur la page du cahier, pour apprendre à prélever des indices en vue de leur identification (tout en les associant éventuellement à des enfants de la classe portant le même prénom). Ensuite, jouez avec les voyelles pour transformer les prénoms au féminin ou au masculin (exemple : Victor>Victoria, Léa>Léo, Michel>Michèle). Après plusieurs essais, constatez ensemble qu'un prénom ne se prête pas à la transformation : il s'agit d'Elise. Laissez-les également explorer toutes les potentialités de leurs prénoms.

- Dans un deuxième temps, amenez les enfants à décrire des motifs graphiques, en vue d'identifier et d'expliquer un tracé (des lignes, des ronds, des points).

- Dans un troisième temps, demandez-leur de construire des phrases, en y intégrant une syntaxe plus complexe (exemple : le slip de bain de Victor a des lignes quadrillées, le maillot d'Elise a des lignes horizontales. Sur le short de Michel, il y a des petits pois et le bikini de Léa est décoré de ronds avec un point au milieu).

3. Prolongements possibles :

Enrichissez l'atelier bibliothèque en proposant à vos élèves de créer :

- un dictionnaire (ou d'enrichir celui que vous possédez déjà). Il a trait aux lettres et comprend des intercalaires alphabétiques pour y insérer les nouveaux mots appris, afin de pouvoir les réinvestir par la suite.

- des fiches techniques reprenant tous les graphismes connus des enfants et comprenant, par exemple, les lignes (verticales, droites, horizontales, obliques, croisées), les ronds (grands, petits, serrés), les points (à tracer, à contourner, à insérer dans une forme)…

4. Variante :

- Proposez aux enfants de créer ou d'inventer d'autres graphismes (et de les réinvestir dans leurs dessins).

© averbode • tous droits réservés

13 - MATHEMATIQUES : « Belle forêt d'Automne ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Dénombrer les éléments d'une collection d'objets de 1 à 6, en référence à des dessins et à un code chiffré.

- Agir par addition pour obtenir le nombre d'éléments indiqué sur un référent (chiffre + dessin).

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité sur la page du cahier, mettez vos élèves en situation d'apprentissage pour les amener à jouer avec les éléments. Dans un premier temps, éparpillez des récoltes d'automne, çà et là dans la cour de récréation et proposez à vos élèves de les ramasser et de les déposer dans un petit gobelet. De retour en classe, demandez-leur de déposer toutes leurs récoltes sur le sol, en un tas, et de les identifier en les nommant (feuilles d'arbre, glands, noix, noisettes, marrons, châtaignes, bogues de marron et de châtaignes). Dans un deuxième temps, invitez-les à venir déposer les récoltes sur la table d'éveil, en les classant dans des référentiels codés, afin de clarifier la situation. Amenez le jeu : installez vos élèves face à des ensembles comprenant, pour chacun, de 1 à 6 éléments (puisés préalablement dans les récoltes). Faites-leur constater que tous les ensembles sont munis de référents (ex : dessin du marron + un nombre + un schème). Le but final est de compléter chacun des ensembles pour obtenir le nombre d'éléments indiqué sur les référents. Proposez-leur d'agir par addition, d'utiliser et de comprendre les termes « ajouter » et « en plus ». Exemple : « il y a 4 marrons, il en faut 6 dans l'ensemble : combien vas-tu en ajouter ? ».

3. Prolongement possible :

- Prolongez le jeu à l'atelier-mathématiques : il s'agit d'amener les enfants à trouver des erreurs glissées dans des ensembles chiffrés et d'y amener des corrections, en justifiant leurs actions par l'emploi des termes : en plus ou en moins.

4. Variante :

- Proposez aux enfants de réaliser leurs propres référents à partir d'ensembles déjà constitués.

© averbode • tous droits réservés

14 - MATHEMATIQUES : « Les animaux de la forêt »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier et colorier autant de ronds que d'empreintes d'animaux repérées sur un dessin.

- Créer un schème en fonction d'une quantité et y associer un chiffre.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez vos élèves à effectuer des recherches supplémentaires pour établir un lien entre les animaux représentés par un dessin (dans le cahier) et des photos prises dans la réalité (au travers de différents ouvrages). Laissez-les utiliser une loupe pour explorer les empreintes selon des critères de formes ou de tailles. Demandez-leur de relever des indices et de les qualifier : « en quoi une empreinte diffère-t-elle d'une autre et qu'est-ce qui la caractérise ? A quoi peut-on la reconnaître ? Est-elle semblable, différente et pourquoi ? ».

3. Prolongements possibles:

- Amenez les enfants à créer des fiches d'identité pour caractériser et établir des distinctions physiques entre les animaux.

- Concevez un dictionnaire animalier avec vos élèves, afin de construire une fiche technique reprenant la photo de chaque animal, son nom et son empreinte.

- Faites-leur observer des empreintes humaines (par l'observation de plusieurs documents) et amenez-les à découvrir leurs propres empreintes, ainsi que les vôtres, par impression de leur pouce sur une feuille (enduisez-le préalablement de peinture ou d'encre).

4. Variantes :

- Proposez à vos élèves de créer des empreintes d'animaux connus (ou extraordinaires), à partir de leur imagination.

- Invitez-les à enduire leur main ou leur pied de peinture (avec un pinceau), pour les imprimer sur une feuille cartonnée. Laissez-les écrire leur prénom au verso. Ensuite, demandez-leur de les découper et de les mélanger pour jouer à un jeu d'identification.

- Demandez-leur ensuite de placer leurs empreintes de pieds sur le sol, pour réaliser un jeu de piste afin de suivre toutes les empreintes d'une couleur identique, par exemple).

© averbode • tous droits réservés

15 - MATHEMATIQUES : « Cache-cache, les animaux de la forêt ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Repérer et situer des animaux les uns par rapport aux autres, dans un espace donné, par rapport à une illustration.

- Etablir des repères visuels pour interpréter, comprendre et compléter un tableau à deux entrées.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Organisez des jeux de cache-cache avec vos élèves et demandez-leur d'occuper tout l'espace de la cour de récréation. Formez deux groupes : les uns se cachent et les autres partent à leur recherche, en file indienne. Dès que le premier de la file a identifié un enfant, il le pointe du doigt en disant : « je t'ai vu, tu te caches derrière un arbre » (et ainsi de suite pour les autres enfants, jusqu'au dernier de la file). Au terme des recherches, inversez les rôles. De retour en classe, proposez à vos élèves de s'asseoir en cercle et expliquer au groupe où ils se sont cachés. Proposez-leur de prolonger l'activité en ateliers et de se représenter graphiquement dans leur cachette (où d'en inventer une autre, même imaginaire), dans le but de pouvoir vous l'expliquer en utilisant un vocabulaire spatial.

3. Prolongement possible :

- Proposez à vos élèves de confectionner des arbres à partir de rouleaux hygiéniques de tailles différentes et d'un matériel varié pour symboliser les troncs (à disposer, par la suite, en position verticale ou horizontale). Faites-leur identifier quelques dessins de petits animaux, pour les colorier et les coller sur un bouchon de liège. Proposez-leur ensuite de disposer les arbres (debout ou couchés) sur la table de l'atelier-mathématiques. Le but du jeu est de disposer leur animal, en fonction d'une consigne entendue (dans ou sur le tronc, devant, derrière, à droite ou à gauche d'un arbre). Inversez les rôles et demandez-leur de positionner leur animal, et de le situer verbalement par rapport à l'arbre. Prolongez le jeu en fabriquant un dé (dont chacune des faces est munie d'un référent inspiré de la page du cahier). Le but du jeu est de lancer le dé et de positionner l'animal en fonction des indications visuelles qui y sont mentionnées.

4. Variante :

- A l'énoncé d'une consigne verbale, se positionner par rapport à un enfant.

© averbode • tous droits réservés

16. MATHEMATIQUES : « Le petit monde des insectes »

1. Compétence relative à l'activité proposée dans le cahier :

- Compléter des dessins d'insectes par symétrie et reproduire de manière exacte leur schéma corporel.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Confectionnez un jeu de cartes à plastifier. Dessinez l'autre moitié de chaque insecte en la laissant volontairement en noir et blanc, pour développer la perception visuelle de vos élèves. Photocopiez la page en quatre exemplaires, afin d'obtenir trente-six insectes. Découpez les cartes en deux parties égales et disposez-les sur la table, côté verso. Le jeu consiste à prendre une moitié de carte, à identifier verbalement à quel insecte elle appartient et de piocher dans les cartes retournées pour tenter de reconstituer chaque dessin dans son entièreté. Le vainqueur est l'enfant qui en dénombre le plus dans son jeu.

3. Prolongements possibles:

- Toujours au départ du même jeu, étalez les cartes sur la table, en prenant soin de les associer, non par similitudes mais … par différences. Exemple : un demi papillon accolé avec une moitié de sauterelle, dont le corps est placé à l'endroit ou à l'envers (tête en haut ou en bas). Le but du jeu est de reconstituer chaque insecte dans son intégralité (à l'envers, ou à l'endroit, selon la consigne énoncée). Amenez une variante : il s'agit de concevoir un dé muni de graphes fléchés, indiquant, par directions opposées, dans quel sens les enfants sont invités à orienter la tête de chaque insecte (en haut, en bas, à gauche ou à droite). Demandez-leur de verbaliser les directions (ma coccinelle a la tête en bas…).

- Réalisez quatre planches de jeu, découpées en neuf cases (divisées en deux parties égales, par des pointillés). Collez une moitié d'insecte sur chacune d'entre-elles, à l'image du cahier. Le but du jeu est d'amener les enfants à reconstituer l'entièreté de leur insecte dans un laps de temps très rapide (compris entre une à trois secondes). Agir par comptage.

4. Variantes :

- Organisez des jeux de déplacements dans la cour de récréation, en réaction à des stimuli auditifs. Formez trois files d'enfants et dites, tour à tour : « coccinelles marchent, sauterelles sautent, abeilles volent ». Faites alterner les équipes, pour varier les mouvements.

- Différenciez le jeu en demandant aux enfants de se placer sur une ligne. Demandez-leur d'adapter leurs déplacements en fonction d'une illustration. Exemple : à la vue d'une abeille, tout le monde court en battant des ailes.

© averbode • tous droits réservés

17 - MATHEMATIQUES : « Papillons en habits de lumière »

1. Compétences à l'activité proposée dans le cahier :

- Relier deux morceaux d'images par similitudes.

- Compléter des illustrations lacunaires par la technique du dessin.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Avant d'aborder l'activité, agrandissez la page du cahier (format A3) et placez-la face aux enfants assis en groupe. Laissez-leur un temps d'observation pour élaborer des hypothèses et pour créer des échanges verbaux entre eux. Invitez-les ensuite à anticiper la consigne afin de cerner l'objectif poursuivi : relier deux morceaux de dessin ensemble pour former une image complète et cohérente. Faites-leur identifier les images (il s'agit de papillons en noir et blanc). La copie étant noir et blanc, amenez-les à une description détaillée des contours (certaines ailes présentent un aspect arrondi, d'autres se terminent par une pointe) et des formes intérieures (lignes, points ou graphismes). A présent, numérotez chaque encadré (de 1 à 5, tant à gauche qu'à droite) et demandez aux enfants quels sont les chiffres qu'ils peuvent apparier et pourquoi (exemple : le chiffre 1 de la colonne de gauche va avec le chiffre 3 de la colonne de droite, parce qu'il faut ajouter la moitié des ailes au papillon de la première image pour qu'il soit complet). Au terme de ces investigations, invitez-les à réaliser l'activité proposée dans le cahier.

3. Prolongement possible:

- Effectuez deux agrandissements de la page du cahier (en noir et blanc ou en couleur) et plastifiez-les. Découpez les dix premiers encadrés en suivant le sens indiqué par les lignes (pour obtenir 2 morceaux). Pour les dix autres encadrés, découpez-les en quatre morceaux pour obtenir un mélange de carrés et de triangles. Placez les pièces dans deux boîtes bien distinctes l'une de l'autre, en collant un logo d'une étoile sur la première et de deux étoiles sur la seconde boîte(expliquez aux enfants qu'il s'agit de niveaux de difficulté). Etiquetez chaque couvercle d'un signe distinctif afin de faciliter le rangement des pièces dans leurs boîtes respectives (exemple : les chiffres 2 et 4 pour symboliser le nombre de pièces nécessaires prévues pour reconstituer un dessin de papillon).

4. Variante :

- Afin d'animer les fenêtres de votre classe et d'y accueillir le beau temps, proposez à vos élèves de réaliser des papillons en papier vitrail ou en papier de soie, tout en conservant un caractère symétrique (de formes et de couleurs) entre les deux côtés. Faites-les comparer les techniques et les rendus.

© averbode • tous droits réservés

18 - MATHEMATIQUES : « Un escargot très gourmand ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se repérer dans un quadrillage, en se référant aux modèles proposés.

- Evaluer les distances pour apprendre à tracer le chemin le plus court ou le plus long.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez l'activité proposée dans le cahier en confectionnant une planche de jeu, constituée d'un quadrillage divisé en cinq colonnes et en six rangées. Dessinez une salade dans la case « colonne 3 – rangée 1 du haut » : cette case constituera le but du jeu. *Tracez une flèche montante de couleur rouge dans chaque case de la première colonne.* Tracez ensuite *une flèche descendante de couleur rouge dans chaque case de la deuxième colonne.* Tracez finalement *une flèche montante de couleur rouge dans chaque case de la 3e colonne* : la dernière flèche aboutit devant la case contenant la salade. *Répétez à présent la même opération avec des flèches de couleur bleue* afin de partir de la dernière case en bas à droite et d'aboutir devant la case « salade ». La colonne du milieu comporte donc 2 flèches (une rouge et une bleue) montantes. Invitez les enfants de 2 équipes à placer leur pion respectif devant la flèche rouge ou devant la flèche bleue (situées toutes deux sur les cases extrêmes de la dernière rangée, en bas du quadrillage). Le but du jeu consiste à lancer un dé et à avancer de case en case, selon le schème indiqué, en suivant simultanément le sens des deux parcours fléchés. Le gagnant est l'enfant qui atteint la salade en premier, avec son pion.

3. Prolongement possible :

- Prolongez le jeu en dessinant, à la craie, un quadrillage grandeur nature dans la cour de récréation. Reproduisez le même modèle que cité précédemment, mais en trois fois plus long et plus large. Le but du jeu est d'apprendre aux enfants à se repérer dans un espace donné et à se déplacer dans un quadrillage en suivant le sens indiqué par les flèches. Formez deux équipes égales et demandez aux premiers de file de se placer l'un devant la flèche rouge, l'autre devant la flèche bleue. Au coup de sifflet, invitez-les à sauter de case en case (monter dans la première colonne, descendre dans la deuxième colonne, monter dans la troisième colonne, suivis par les autres participants). Arrivés sur la case « salade », demandez-leur d'en prononcer le mot et de sortir du quadrillage.

4. Variante :

- Avec un groupe restreint d'enfants, réalisez un chemin constitué de blocs de bois (de taille et de grandeurs égales). Proposez-leur ensuite de construire un chemin plus court ou plus long et d'évaluer les distances en comptant le nombre de blocs constituant les trois chemins. A l'inverse, faites réaliser les trois chemins en référence aux nombres illustrés.

© averbode • tous droits réservés

19 - MATHEMATIQUES : « Prêt pour aller nager ? »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Utiliser un tableau à deux entrées pour résoudre un problème et pour ordonner cinq éléments de manière logique, en ayant recours à une écriture chiffrée.

- Colorier chaque accessoire de piscine selon les codes décryptés dans le tableau à deux entrées.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Exploitez l'activité en dessinant un tableau à deux entrées (16 cases), sur un grand panneau placé en position verticale. Représentez quatre graphismes différents dans les cases du haut (pointillés, obliques, croix, ronds). De même, représentez quatre dessins dans chacune des cases de la colonne de gauche (maillot, bonnet, bouée, ballon). Amorcez le jeu par groupes de quatre enfants : il s'agit de donner à chacun d'entre eux quatre cartes reprenant les dessins décorés de graphismes (exemple : un maillot, un bonnet, une bouée, un ballon à petits points et ainsi de suite pour les autres dessins). Demandez à vos élèves de décrire chacune de leurs cartes et d'émettre des hypothèses de solution pour les ranger dans les cases du tableau à double entrées (utilisez de la pâte-à-fixe pour pouvoir manipuler les cartes aisément).

3. Prolongement possible :

- Prolongez le jeu en donnant à chaque enfant quatre dessins aux graphismes différents et en couleur (exemple : un maillot à points, un bonnet à lignes verticales, une bouée à croix et un ballon à pois).

4. Variantes :

- Proposez à vos élèves de jouer avec un tableau à double entrées de 16 cases, conçu selon un modèle différent : représentez des chiffres de 1 à 4 dans les cases supérieures, ainsi que des dessins (maillot, bonnet, bouée, ballon) dans les cases de gauche. Donnez-leur des cartes reprenant chaque dessin, multipliés par le nombre d'éléments à classer (exemple : dessinez 1, 2, 3 ou 4 maillots sur une carte / 1, 2, 3 ou 4 bonnets / 1, 2, 3, ou 4 bouées / 1, 2, 3 ou 4 ballons). Enoncez-leur une consigne mentionnant à la fois un nombre et un dessin (ex : 3 ballons). Offrez aux enfants le temps de s'approprier la situation, de désigner sa carte et de la ranger dans la case correspondant à la consigne.

- Introduisez un intrus (qui ne correspond à aucun élément du tableau) dans une des quatre cartes données à chaque enfant. La surprise passée, demandez-leur de vous décrire la carte qui leur manque pour compléter le tableau d'une manière correcte.

© averbode • tous droits réservés

20 - MATHEMATIQUES : « Le sport, c'est bon pour la santé ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se repérer dans un quadrillage et suivre différents parcours fléchés pour associer un sport à un enfant.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Face aux enfants affichez un tableau constitué de cinq colonnes tracées dans un sens vertical. Illustrez-les avec les dessins du cahier, représentant, pour chacun, le concept d'un sport (un ballon de basket, une danseuse classique, une piscine, un ballon de football, une bicyclette). Invitez-les à identifier les illustrations et, en regard des dessins, demandez-leur s'ils ont déjà eu l'occasion de pratiquer un des sports représentés et en quelles circonstances : est-ce en vacances, en famille, avec des amis ou à l'école ? Après avoir partagé des ressentis ou des impressions avec le groupe invitez-les, à tour de rôle, à venir inscrire leur prénom dans la ou les colonnes de leur choix. Demandez-leur de nommer le sport choisi d'une manière correcte. Exemple : j'aime jouer au basket. Je joue au football dans une équipe (et la nommer). J'aimerais faire de la danse classique. J'aime aller nager à la piscine avec mon papy. Je préfère rouler à vélo…

3. Prolongement possible :

- Dans la cour de récréation, organisez un grand quadrillage, à l'image de celui qui a été travaillé avec vos élèves dans la page du cahier. Ajoutez-y des itinéraires fléchés (à la craie blanche uniquement) et qui conduisent aux illustrations des cinq sports en question. Proposez aux enfants de s'asseoir en demi-cercle, de nommer le sport de leur choix et d'entrer à tour de rôle «dans le labyrinthe», afin de trouver au plus vite le chemin qui conduit à leur sport préféré.

4. Variantes :

- En groupes restreints, amenez les enfants à tracer un itinéraire fléché dans des cases vierges, pour pouvoir s'orienter dans l'espace par rapport à un dessin représentant le sport de leur choix. Demandez-leur ensuite d'expliciter leur démarche aux autres. Exemple : « pour aller vers le ballon, je monte, je tourne à droite, je tourne à gauche et je monte encore jusqu'en haut du labyrinthe ».

- Enrichissez l'atelier-mathématiques d'une planche de jeu conçue dans le même esprit que le quadrillage proposé sur la page du cahier. Ajoutez trois pions et un dé. Le but du jeu est de sélectionner un sport, de l'annoncer aux participants présents dans l'atelier, de lancer le dé et de s'orienter d'autant de cases qu'il est permis de le faire, tout en suivant un parcours fléché.

- Organisez plusieurs ateliers sportifs dans la cour de récréation et faites des tours de rôles.

© averbode • tous droits réservés

21 - EVEIL : « La météo au fil des saisons »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Identifier et organiser les quatre saisons au travers d'indices visuels, constitués de dessins.

- Colorier l'encadré de chaque illustration représentant une saison, dans la même couleur que son référent écrit.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Agrandissez les illustrations et occultez-les d'un carton à petites fenêtres (réalisées par vos soins). Le but de l'activité est de les ouvrir une à une et d'inviter vos élèves à redécouvrir chaque dessin, en regard d'une multitude de petits détails à identifier et qui n'avaient peut-être pas été perçus lors de l'analyse globale des images. Enoncez-leur une suite de mots tels que « marron, grande serviette, fleurs, patins à glace, champignon… » dans le but de les faire associer à une saison.

3. Prolongements possibles:

- Après avoir proposé aux enfants d'énoncer les caractéristiques propres à chaque image de l'illustration agrandie, cachez successivement un ou deux dessins et demandez-leur s'ils peuvent vous les restituer de mémoire.

- Occultez la moitié d'un dessin et demandez aux enfants s'ils peuvent se remémorer l'entièreté de l'illustration.

- Proposez aux enfants de représenter une saison de leur choix par le biais de la peinture, en variant les techniques ainsi que les supports.

4. Variante :

- Avec vos élèves, organisez une jolie table en l'honneur des quatre saisons. Mettez-les en projet pour réaliser des bouquets de fleurs en papier crépon, des petits insectes en pâte-à-sel, des bogues de marron ou de châtaignes. Apprenez-leur la technique du papier mâché pour confectionner des bonshommes de neige ou des arbres symbolisant chacun une saison différente. Dressez des corbeilles garnies de fruits et de légumes, réalisés au départ de techniques diversifiées.

© averbode • tous droits réservés

22 - EVEIL : « Jolies feuilles d'automne ! »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Repérer et identifier des nervures par rapport à un document.

- Dessiner quatre feuilles d'arbre en référence à des modèles proposés.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Organisez une sortie en forêt ou dans un parc afin d'observer les feuilles dans leur environnement naturel. Amenez les enfants à établir des différences (forme et aspect) selon l'espèce d'arbre duquel elles proviennent. Proposez-leur de ramasser les feuilles qui jonchent le sol et de préserver celles qui tiennent encore aux branches de leur arbre. Sensibilisez-les au crissement des feuilles séchées sous leurs pas et rendez-les respectueux de la nature qui les entoure. Amenez-les à s'émerveiller devant toute cette féerie de couleurs et d'odeurs qui s'offrent à eux.

3. Prolongements possibles :

- Déposez un petit tas de feuilles encore bien fraîches sur la table et proposez à vos élèves de les placer entre les pages d'un annuaire pour les faire sécher (dès lors, leurs nervures seront bien apparentes et leur identification tactile en sera facilitée).

- Exploitez l'activité précédente en proposant aux enfants de réaliser un herbier et de se mettre en recherche de documentation pour élaborer des fiches techniques (origine, taille, forme, couleur).

- Faites-leur réaliser un album d'automne en y collant les feuilles ayant subi des modifications physiques dues à des changements d'état.

4. Variantes :

- Proposez aux enfants de choisir des feuilles séchées pour les contourner sur des petites fiches cartonnées et plastifiées, à placer à l'atelier-graphisme. Le but est de réaliser des fines nervures à l'intérieur de chaque feuille, avec de la pâte-à-modeler.

- Faites classer les feuilles par catégories de formes et de couleurs, pour réaliser un tableau à double entrée.

- Proposez aux enfants d'explorer la palette du peintre pour réaliser de grands arbres aux couleurs d'automne.

- Invitez vos élèves à contourner la silhouette d'un enfant pour réaliser un «bonhomme-automne» au départ de ce gabarit. Faites-le décorer par un collage de branchages (sur la tête) et de feuilles séchées (sur le corps).

© averbode • tous droits réservés

23 - EVEIL : « Mon beau marronnier »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Se référer à un document pour dessiner des bogues (de marrons et de fruits secs), des glands et des noix.

- Identifier les fruits comestibles ou non comestibles: colorier un logo illustré pour justifier son choix.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Organisez une sortie au parc, pour amener les enfants à observer un marronnier dans son environnement naturel. Demandez-leur de prêter attention à son aspect physique (taille, hauteur, grosseur du tronc, écorces, racines apparentes) et d'en comparer les caractéristiques avec un autre arbre tel que le chêne, par exemple. Proposez-leur de ramasser des feuilles de marronnier et de chêne, sans les cueillir sur l'arbre. Ensuite, invitez-les à trouver des marrons, des bogues et des glands. Agrémentez la sortie d'une séance de photos.

3. Prolongements possibles :

- Suite à la sortie au parc, proposez aux enfants de commenter le document de la page de leur cahier. Demandez-leur d'identifier chaque photo et d'établir des liens avec les éléments observés dans leur milieu naturel.

- Proposez-leur d'agir par associations d'éléments, en plaçant des marrons, des châtaignes, des bogues, des glands et des noisettes sur les illustrations du document.

4. Variantes :

- Proposez aux enfants d'apporter diverses récoltes d'automne en classe, et de les déposer dans un grand panier. Demandez-leur d'en vider le contenu au regroupement pour en découvrir ses richesses. Afin de faciliter l'observation, invitez-les à tour de rôle, à venir trier chaque élément dans des ensembles bien distincts, constitués d'assiettes creuses en plastique. Demandez-leur d'y associer des référents illustrés de photos, de mots ou de dessins.

- Enrichissez l'atelier d'éveil d'une grande variété de fruits secs (glands, noisettes, noix, bogues, marrons, châtaignes, amandes) pour favoriser les échanges entre enfants, ainsi que les manipulations libres. Donnez-leur des consignes de prudence vis-à-vis des bogues : en effet, s'il est possible de prendre l'enveloppe du marron entre le pouce et l'index, il n'en est pas de même pour celle de la châtaigne (l'usage de la pince à épiler peut s'avérer être d'un précieux recours).

- Apprenez-leur l'usage du casse-noix pour extraire les fruits secs hors de leur coquille.

© averbode • tous droits réservés

24 - EVEIL : « Le pin ou le sapin ? »

1. Compétences relatives à l'activité proposée dans le cahier :

- Découvrir le pin et le sapin sur un document et agir par associations d'éléments.

- Ecrire leurs noms respectifs en repassant sur les pointillés.

- Relier chaque fruit ou branche à l'arbre qui leur correspond.

2. Proposition d'exploitation pédagogique :

- Amenez les enfants à compulser divers ouvrages ayant trait aux conifères et demandez-leur d'identifier le sapin qui décore les rues, les avenues, les classes ou les maisons en période des fêtes de Noël. Organisez une sortie au parc, afin de découvrir le monde des résineux. Faites observer leurs tailles, l'aspect de leurs troncs, leurs fruits et surtout … leur feuillage, qui se différencie des feuillus par leurs épines, ou aiguilles. Proposez à vos élèves de ramasser quelques pommes de pin ou branchages qui jonchent le sol, dans le but de décorer la classe. Prenez des photos que vous pourrez exploiter ultérieurement.

3. Prolongements possibles:

- Proposez aux enfants d'effectuer des classements pour répertorier les différents branchages, ainsi que les sortes de pommes de pin.

- Faites-leur confectionner un panneau de documentation (par collage de photos, de dessins d'enfants, d'illustrations issues de revues). Et enrichissez leur vocabulaire de nouveaux mots, par associations d'idées. Exemple : les aiguilles de sapin et les aiguilles à coudre ou à tricoter.
  Les aiguilles piquent comme les piquants du hérisson ou des bogues.

- Observez la pomme et la pomme de pin dans leurs différences ! l'une provient du pommier (et se mange en tant que fruit), l'autre provient du pin, à l'aspect du bois et ne se consomme pas.

4. Variantes :

- Si vous abordez le sujet en période de Noël, amenez les enfants à comparer les sapins naturels avec les sapins artificiels. Ces derniers sont fabriqués en usine, avec des imitations d'aiguilles, qui ne piquent pas (sauf si elles sont conçues en matière plastique). Les imitations ont pour but de donner l'illusion que le sapin est naturel.

- Proposez aux enfants de décorer le sapin de Noël avec des pommes de pin de tailles et de formes différentes.

© averbode • tous droits réservés